

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada tahun ajaran 2013/2014, pemerintah mulai memberlakukan kurikulum 2013. Tujuan dari Kurikulum 2013 ini adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kemdikbud, 2014: 1-3).

Kurikulum 2013 telah mengamanatkan bahwa model pembelajaran IPA pada jenjang SMP/MTs adalah model pembelajaran terpadu yang memadukan konsep-konsep dari tiga disiplin ilmu yaitu fisika, biologi, dan kimia (Anjarsari, 2013: 1-2). Pembelajaran terpadu atau *integrated learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan atau bidang studi dalam satu sajian pembelajaran (Daryanto, 2014: 42). Melalui pembelajaran IPA secara terpadu, peserta didik akan lebih banyak mendapatkan pengalaman langsung dari kegiatan observasi dan eksperimen, sehingga peserta didik akan menemukan sendiri konsep IPA yang dipelajari secara utuh. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih

bermakna dan akan meningkatkan motivasi serta menambah kekuatan untuk menerima, mengingat, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Pemerintah dalam kurikulum 2013 mengamanatkan bahwa mata pelajaran IPA SMP dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative science*, berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan sikap peduli lingkungan. Tujuan pembelajaran secara umum adalah untuk meningkatkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang (Anjarsari, 2013: 2).

Kurikulum 2013 juga mengamanatkan pembelajaran IPA yang berpusat pada peserta didik, interaktif, serta mengembangkan sikap sosial, spiritual, rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemampuan psikomotorik sehingga dalam pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan aktif melakukan observasi, investigasi, dan eksperimentasi untuk mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan sikap ilmiah. Dengan pemberian pengalaman langsung, diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami konsep sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor (Kemdikbud, 2014: 2-3).

Namun faktanya, sejauh ini pelaksanaan kurikulum 2013 pada pembelajaran IPA masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi di SMP N 1 Wonosari bahwa pembelajaran IPA masih berpusat pada guru atau *teacher centered learning* sehingga harapan dari kurikulum 2013 yang mengehendaki pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna belum dapat terwujud. Saat pembelajaran berlangsung,

transfer ilmu pengetahuan dilakukan dengan metode ceramah dan penayangan slide *power point* sehingga pembelajaran menjadi membosankan.

Berdasarkan hasil observasi, selama ini masih belum banyak guru yang mampu menciptakan pembelajaran IPA yang menyenangkan dan berkesan bagi peserta didiknya. Padahal, cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru akan sangat mempengaruhi kebermaknaan pembelajaran bagi peserta didik. Proses belajar akan menjadi lebih bermakna jika peserta didik memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengamatan langsung. Untuk itu, perlu dikembangkan metode pembelajaran IPA yang menyenangkan sekaligus mampu meningkatkan kebermaknaan belajar dengan melibatkan peserta didik secara aktif.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas VII, IPA masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Hal ini dibuktikan dengan dokumen hasil belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa secara klasikal sebesar 75% peserta didik belum mencapai nilai KKM pada pembelajaran sebelumnya.

IPA menjadi sulit bagi peserta didik juga diakibatkan oleh kurangnya motivasi dalam belajar IPA. Kurangnya motivasi belajar ini juga ditunjukkan oleh peserta didik kelas VII SMP N 1 Wonosari. Berdasarkan hasil observasi, terbukti bahwa selama pembelajaran IPA berlangsung, sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan presentasi yang disampaikan guru, asyik mendiskusikan hal yang lain, keaktifan kurang dibuktikan dengan inisiatif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru juga masih rendah, dan

memperhatikan hanya di bagian awal-awal presentasi saja. Motivasi belajar yang belum optimal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut hasil observasi, banyak guru IPA yang belum menggunakan media pembelajaran atau metode yang variatif. Metode yang paling sering digunakan adalah ceramah dan penayangan presentasi *power point*. Peserta didik masih jarang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, guru kurang memfasilitasi kebutuhan gaya belajar anak yang berbeda-beda, sehingga hanya anak dengan gaya belajar tertentu saja yang dapat terfasilitasi. Metode ceramah hanya akan memfasilitasi anak dengan gaya belajar audio, sedangkan anak dengan gaya belajar kinestetik dan visual tidak dapat belajar dengan baik karena tidak terfasilitasi. Hal inilah yang membuat motivasi belajar mereka belum optimal, karena mereka tidak merasa senang atau cocok dengan metode pembelajaran yang disajikan. Belum optimalnya motivasi belajar peserta didik tentu akan berpengaruh pada hasil belajar yang belum optimal pula.

Proses pembelajaran tentu memiliki sebuah pedoman untuk melaksanakannya. Pedoman tersebut berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, bahan ajar, buku siswa, lembar kerja peserta didik, dan alat penilaian. Berlakunya kurikulum yang baru, maka berlaku pula perangkat pembelajaran baru yang sesuai dengan kurikulum 2013. Untuk buku siswa kurikulum 2013 sudah disediakan oleh pemerintah. Sedangkan untuk

RPP, Lembar Kerja Peserta Didik, instrumen penilaian, dan media pembelajaran dikembangkan sendiri oleh guru mata pelajaran.

Sayangnya, belum semua perangkat pembelajaran tersebut tersedia di setiap sekolah. Meskipun sekolah telah menerapkan kurikulum 2013, namun untuk perangkat pembelajaran seperti RPP hanya sedikit mengalami pembaruan dari kurikulum yang sebenarnya, sehingga inovasi dalam menciptakan perangkat pembelajaran tidak ada. Meskipun di dalam buku guru yang disediakan pemerintah sudah mencantumkan kegiatan pembelajaran, seharusnya guru tetap harus membuat RPP karena rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana yang menggambarkan suatu prosedur dan manajemen yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan adanya RPP, guru akan dapat mengajar dengan sistematis, tanpa khawatir keluar dari tujuan, ruang lingkup materi, strategi belajar mengajar, atau keluar dari sistem evaluasi yang seharusnya.

Berdasarkan hasil analisis awal, ditemukan fakta bahwa guru juga belum mengembangkan LKPD yang dapat digunakan untuk melengkapi buku siswa khususnya untuk materi Pemanasan Global. Dengan adanya LKPD yang dipegang oleh peserta didik, diharapkan peserta didik akan lebih mudah melakukan kegiatan praktikum karena LKPD dapat berfungsi sebagai petunjuk.

Adanya permasalahan belum terciptanya pembelajaran IPA yang menyenangkan, hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik yang

masih rendah, serta belum lengkapnya perangkat pembelajaran yang tersedia di sekolah membuat penulis ingin menciptakan inovasi untuk membuat perangkat pembelajaran yang akan dapat mewujudkan pembelajaran IPA yang menyenangkan namun tetap berorientasi pada tujuan. Pembelajaran IPA yang menyenangkan tersebut diwujudkan dalam *science edutainment*.

Science edutainment berasal dari kata *science*, *education*, dan *entertainment*. *Science* di sini berarti ilmu alam, *education* berarti pendidikan yang dikhususkan pada pembelajaran IPA, serta *entertainment* yang di sini berarti sesuatu yang menghibur dan menyenangkan dalam pembelajaran IPA. Jadi, dalam konteks bahasan ini, *science edutainment* diartikan sebagai proses pembelajaran IPA yang menghibur atau menyenangkan. Dari segi terminologi, *science edutainment* adalah suatu proses pembelajaran IPA yang didesain untuk menghadirkan kombinasi harmonis antara muatan pendidikan dan hiburan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Penerapan *science edutainment* dalam pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Dengan meningkatnya motivasi belajar IPA, diharapkan hasil belajar IPA peserta didik juga akan meningkat yang ditandai dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM, mengingat fakta yang ada di lapangan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu mencapai nilai KKM pada materi sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *science edutainment* pada tema Pemanasan Global untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII SMP. Materi yang dipilih dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah Pemanasan Global. Materi Pemanasan Global merupakan salah satu materi tentang perubahan iklim dan dampaknya bagi ekosistem. Materi ini dipilih karena materi ini adalah materi populer namun masih baru bagi peserta didik kelas VII dan di SMP N 1 Wonosari belum ada LKPD untuk materi ini. Selain itu, cakupan materinya merupakan integrasi dari bidang Biologi dan Kimia yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dalam penelitian ini dikembangkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, LKPD, dan instrumen evaluasi dengan mengaplikasikan konsep *science edutainment*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran IPA seharusnya disampaikan dengan metode yang tepat sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dengan mudah, namun kenyataannya IPA masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar peserta didik, diperparah dengan metode pembelajaran yang tidak tepat sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

2. Kurikulum 2013 mengamanatkan terciptanya pembelajaran yang aktif, berpusat pada peserta didik, dan bermakna, namun kenyataannya pembelajaran belum melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pembelajaran menjadi belum bermakna.
3. Idealnya, pembelajaran IPA dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, namun hal tersebut belum terlaksana sehingga hasil belajar belum memuaskan.
4. Sejalan dengan perkembangan di bidang pendidikan, guru seharusnya dapat mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif untuk memotivasi peserta didik, akan tetapi beberapa guru belum menerapkan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi sehingga mengakibatkan motivasi belajar rendah dan berpengaruh pada hasil belajar terutama aspek kognitif yang juga rendah.
5. Pesatnya perkembangan di bidang pendidikan seharusnya melahirkan berbagai inovasi, namun inovasi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran IPA kurikulum 2013 untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik, dalam mengikuti pembelajaran IPA di sekolah belum banyak dilakukan.
6. Materi Pemanasan Global merupakan materi yang baru bagi peserta didik dan potensial untuk dibelajarkan melalui pembelajaran aktif, namun di SMP N 1 Wonosari belum terdapat LKPD untuk materi tersebut

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada permasalahan nomor 3, 4, dan 5 yaitu:

1. Pembelajaran IPA belum menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.
2. Peserta didik mempunyai motivasi belajar dan hasil belajar kognitif yang rendah dibuktikan dengan kurang antusiasnya peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dan dokumen penilaian.
3. Pembelajaran IPA perlu menerapkan perangkat pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang mampu membuat pembelajaran IPA menjadi menarik dan menyenangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran *science edutainment* menurut validator pada materi Pemanasan Global untuk peserta didik kelas VII SMP?
2. Bagaimana respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan perangkat pembelajaran berbasis *science edutainment* pada materi Pemanasan Global yang dikembangkan?

3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII setelah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *science edutainment* pada materi Pemanasan Global?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII setelah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *science edutainment* pada materi Pemanasan Global?

E. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran *science edutainment* pada materi Pemanasan Global untuk peserta didik kelas VII SMP.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran IPA berbasis *science edutainment* yang dikembangkan.
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII setelah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *science edutainment* pada materi Pemanasan Global.
4. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII setelah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *science edutainment* pada materi Pemanasan Global.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berbasis *Science Edutainment* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada tema Pemanasan Global. Spesifikasi dari perangkat pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- a. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, RPP, LKPD, media pembelajaran dan instrumen penilaian.
- b. Pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Science Edutainment*.
- c. Silabus dan RPP yang dikembangkan sesuai dengan format yang terdapat pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah.
- d. LKPD yang dikembangkan merupakan LKPD dengan ukuran A4, berbasis *guided inquiry*, dan dirancang sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Science Edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar adalah untuk mengembangkan

pengetahuan tentang pengembangan perangkat pembelajaran dan menjadi acuan/referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru IPA

- 1) Dapat dapat dijadikan sebagai bekal dan pengalaman dalam menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran IPA untuk kemajuan di bidang pendidikan.
- 2) Dapat digunakan maupun dikembangkan dalam pembelajaran IPA terpadu untuk meningkatkan profesionalitas dalam mengajar.
- 3) Dapat menambah wawasan dalam menciptakan pembelajaran IPA yang aktif dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik.
- 4) Sebagai sarana untuk membangun interaksi yang positif antara peserta didik dan guru dalam menciptakan suasana belajar IPA yang mendukung ketercapaian hasil belajar yang optimal.

b. Bagi sekolah

- 1) Dapat meningkatkan mutu pembelajaran IPA di sekolah.
- 2) Dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran IPA dengan lebih baik.
- 3) Dapat menambah pengetahuan tentang alternatif model pembelajaran IPA sekaligus inspirasi untuk menciptakan model-model pembelajaran yang baru.

c. Bagi peserta didik

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran IPA.
- 3) Memberikan pengalaman dan alternatif cara belajar IPA yang efektif dan menyenangkan.

d. Bagi peneliti

- 1) Sebagai sarana untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh peneliti di bangku perkuliahan sekaligus mengasah kreativitas dan keterampilan peneliti untuk merancang model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.
- 2) Sebagai sarana untuk mengaktualisasikan ilmu pedagogi.
- 3) Dapat menjadi pengalaman dalam melakukan penelitian dan dapat menerapkan hasil penelitian ini ketika menjadi guru nanti.

H. Definisi Operasional

1. Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah seperangkat media atau sarana yang digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain silabus, RPP, LKPD, media pembelajaran, dan instrumen penilaian.

2. *Science Edutainment*

Science edutainment adalah suatu proses pembelajaran IPA yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran IPA yang menyenangkan dan menghibur dengan mengaplikasikan konsep *active learning*, *collaborative learning*, dan *interactive learning*. Pengaplikasian *science edutainment* dapat dilakukan melalui kegiatan percobaan sederhana menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitar peserta didik, permainan (*games*), demonstrasi, eksperimen/percobaan sederhana, diskusi kelompok, dan cara-cara yang lain yang menyenangkan bagi peserta didik.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dari luar maupun dalam diri individu yang dapat menyebabkan individu mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai dalam pembelajaran, dalam hal ini khususnya pada pembelajaran IPA dengan memenuhi aspek-aspek motivasi belajar model ARCS yang terdiri dari *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan).

4. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku, pola perbuatan, nilai-nilai, sikap, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan peserta didik dalam aspek kognitif menurut Taksonomi Bloom yang terdiri

dari 6 tingkatan yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4), yang merupakan produk dari pembelajaran IPA terpadu dengan menerapkan *science edutainment*.